integrada®

Se depender do carderno, este ano você passa brincando.

NOVA COLEÇÃO RECREIO JANDAIA 2006

eu faço a diferença

SAC: 0800.165656

www.jandaia.com

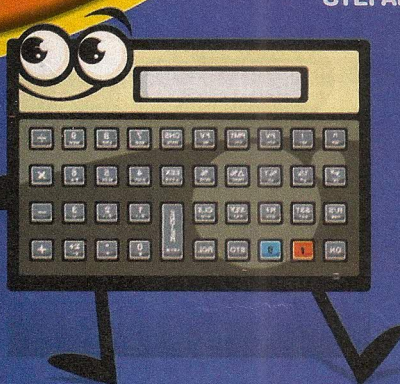
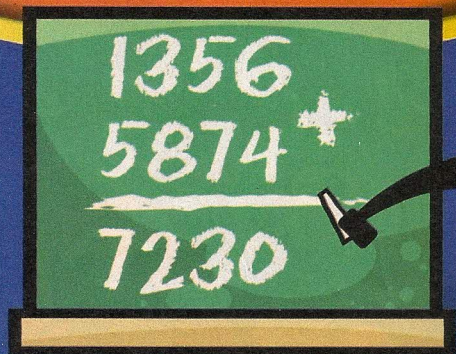
AQUI TEM

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Ilustrações STEFAN

COMO A CALCULADORA FAZ CÁLCULOS TÃO RÁPIDO? E POR QUE ELA ACERTA?

João Guilherme Braga da Silva, 10 anos
Mogi das Cruzes – SP

A calculadora tem um microprocessador para guardar informações. Quando digitamos os números e sinais, a calculadora procura o registro da conta que já foi programada e dá o resultado. Ela é rápida e sempre acerta porque analisa cada dígito e organiza os arquivos, mas não precisa fazer os cálculos na hora.

POR QUE QUANDO ACORDAMOS SENTIMOS FOME?

Fábio Silva Oliveira
Uberaba – MG

Enquanto dormimos, nosso corpo gasta pouca energia, pois a maior parte dele está em repouso ou trabalhando lentamente. Aí acordamos e tudo entra em atividade. Como passamos a noite toda sem comer, o corpo sente que falta energia para trabalhar e dá um aviso, que é a sensação de fome.

QUEM FOI O MAIOR ARQUEÓLOGO DO MUNDO?

Lucas Carapinheiro Ramalho, 10 anos
Mogi das Cruzes – SP

É difícil dizer, porque muitos fizeram descobertas importantes. Um deles é o alemão Heinrich Schliemann, que encontrou ruínas de cidades da Grécia Antiga e ajudou a entender melhor a vida daquela época. Outro arqueólogo importante foi o dinamarquês Christian Thomsen, que estudou a pré-história. Hoje, há o inglês Ian Hodder, que estuda os significados dos símbolos e das idéias do passado, o francês André Leroi-Gourham, que se dedica ao período Paleolítico, e o inglês Vere Gordon Childe, que pesquisa o período Neolítico.

O QUE ACONTECE COM A PELE SE TOMAMOS MUITO SOL?

Jessica Pampolini, 13 anos
Piracicaba – SP

Se tomamos muito sol sem proteção, os raios do tipo ultravioleta A e B queimam as células da pele e algumas morrem. Se a queimadura é leve, a pele só descasca. Mas, se for mais forte, os vasos sangüíneos ficam dilatados, o sangue esquenta e sentimos a pele arder. Podem se formar bolhas e até feridas. Para evitar isso, é importante evitar o sol das 10 às 16 horas e usar protetor solar adequado para sua pele.

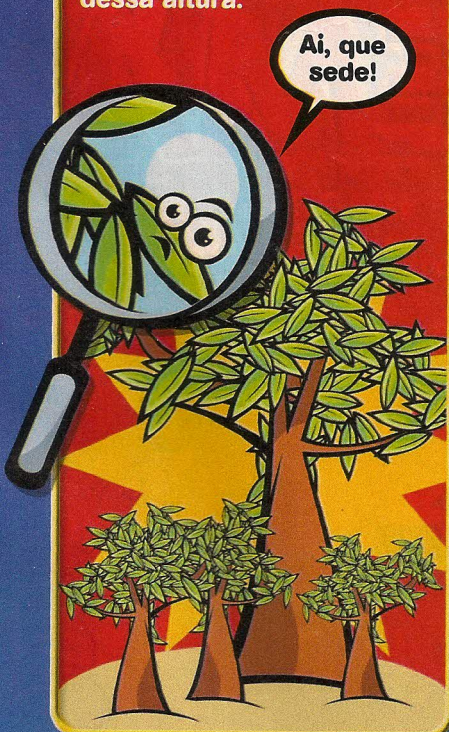
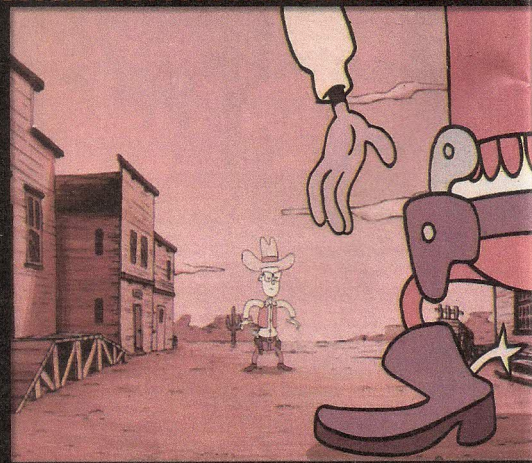
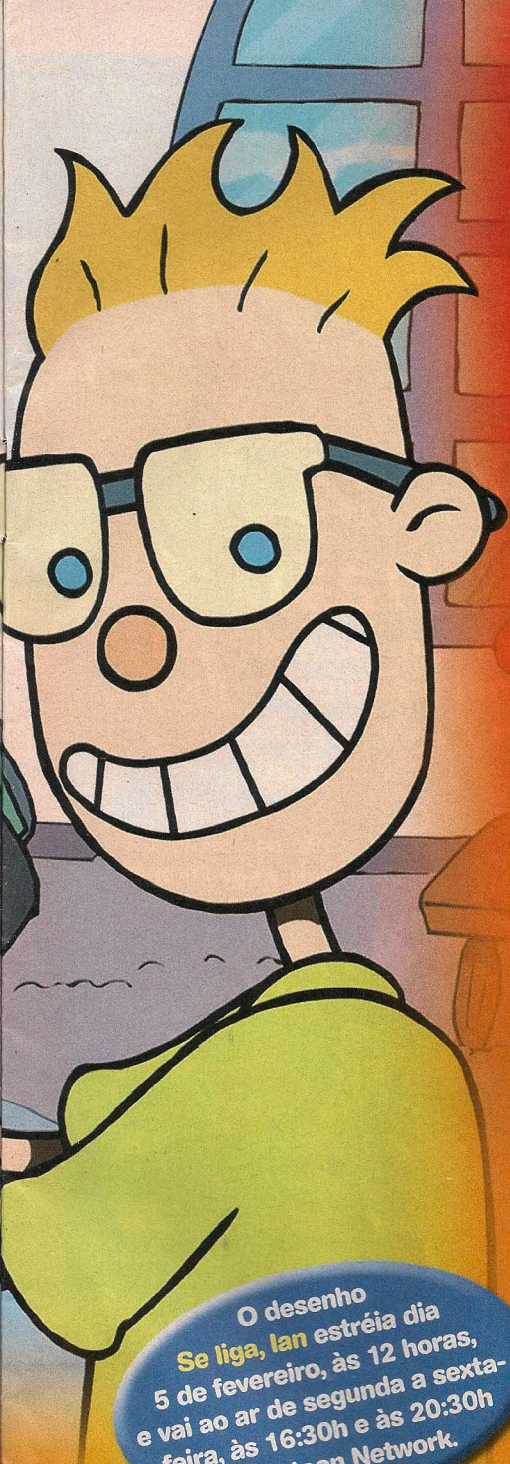
CONSULTORIA: OTTO BISMARCK (biólogo especialista em tubarões e professor de Ciências Biológicas da Unesp de São Vicente); PAULO ZANETTINI (arqueólogo); MARCUS MAIA (dermatologista e professor da Faculdade de Ciências Médicas da Santa Casa de São Paulo), ART GARCIA (diretor do setor de calculadoras da HP América Latina) e MARIA CECÍLIA LOPES DA CONCEIÇÃO (neuropediatra e pesquisadora do Instituto do Sono – Unifesp).

VOCÊ SABIA QUE...

Os cientistas acreditam que nenhuma árvore possa atingir mais de 140 metros de altura? É que o sistema circulatório da planta não conseguiria levar água e nutrientes para as folhas que estivessem acima dessa altura.

COMO SÃO OS TUBARÕES CARNÍVOROS QUE APARECEM NO FILME PROCURANDO NEMO?

Ariana Souza da Conceição
Iaçu – Bahia

Há três tipos de tubarões carnívoros no filme. O maior é Bruce, um tubarão-branco. Ele tem cerca de 6 metros de comprimento, possui fileiras de dentes triangulares e serrilhados e uma mandíbula muito forte, e caça animais grandes como focas e baleias. Já Anchor é um tubarão-martelo, que mede 3 metros e tem um olho em cada lateral da cabeça. Seu olfato é poderoso e ele detecta presas muito distantes. O personagem Chum é da espécie mako. Ele tem o sangue mais quente, por isso tem muita força nos músculos e é capaz até de saltar fora da água para perseguir suas presas.

NA TV
Texto
JULIA MOIÓLI
Design
FÁBIO BERTOLOZZI
LOUCO POR CINEMA
Conheça Ian, um garoto cheio de imaginação que transforma sua vida em filmes de aventuras.

De vez em quando a gente imagina como seria estar num filme... Só para poder jogar quadribol em Hogwarts, viajar por lugares encantados, ou ter superpoderes... Pois Ian Kelley, o astro do novo desenho **Se liga, Ian**, faz isso o tempo todo.

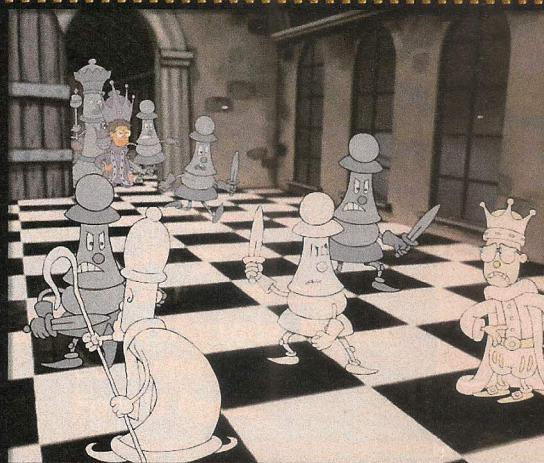
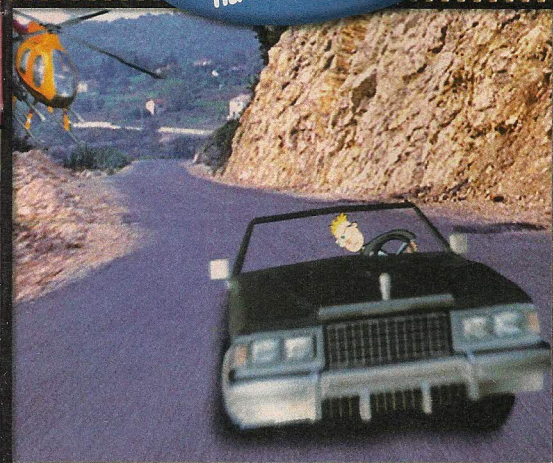
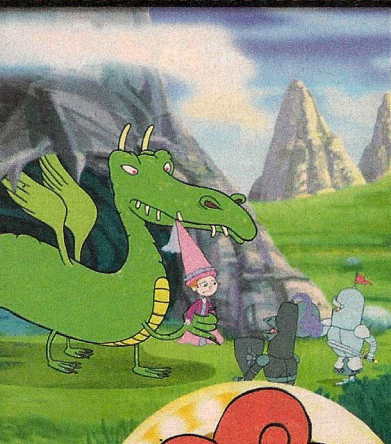
Ian vive no mundo da Lua, ou melhor, no mundo do cinema. Para ele, todas as situações são tão incríveis que podem virar bons filmes. Ele, é claro, seria o diretor. Pensando assim, o garoto vira herói, caça tesouros e se diverte até com histórias de terror. E quando vai receber suas notas na escola, ele não se esquece de vestir um smoking, como se fosse a entrega do Oscar.

A família e os amigos são os principais atores e inspiradores dos filmes. Afinal, imagine quantas histórias podem render dois irmãos mais velhos que vivem pegando no seu pé e aprontando as piores pegadinhas. Além de pais engraçados que têm uma loja de pianos e gostam de comer coisas como waffles de tofu. Não é à toa que o garoto cria um daqueles programas com câmeras escondidas sobre sua família.

Os melhores amigos de Ian, Sandi e Tyrone, embarcam nessas viagens. E o diretor sempre dá uma força a essa dupla, garantindo finais felizes para eles.

De vez em quando, Ian tem de colocar os pés no chão e enfrentar os problemas do dia-a-dia. Detesta, por exemplo, trabalhar na loja da família uma vez por semana, pois não é nada fácil ter seu pai como chefe. Mas ele dá um jeito de fazer com que aconteçam coisas legais e, entre uma bronca e outra, cria um comercial ou uma história espacial.

Solte sua criatividade e imagine como seria divertido participar de um dos filmes desse diretor genial. Ou até inventar seus próprios filmes, com os amigos como astros.

O desenho **Se liga, Ian** estréia dia 5 de fevereiro, às 12 horas, e vai ao ar de segunda a sexta-feira, às 16:30h e às 20:30h na Cartoon Network.

Vicky Kelley

É a mais normal da família e é bem legal. Mas, como toda mãe, quando fica brava, sai de baixo!

Ian Kelley

É um garoto de 12 anos apaixonado por cinema. Ele gosta tanto de filmes que age como se estivesse sempre dirigindo um deles. É o mais novo da família e para ele seus irmãos mais velhos são como os piores vilões de filmes de terror.

Ken Kelley

O pai de Ian é dono de uma loja de pianos e não entende muito bem as manias do garoto.

Sandi Crocker

É a paquera de Ian. Para ele, ela é legal e divertida. E o mais importante: é realista.

Kyle Kelley

Irmão de Ian, ele tem 17 anos. O caçula o admira, porque ele volta tarde, já namora e dirige.

CONHEÇA O ELENCO

Avó Menske

A mãe de Vicky é muito legal, faz deliciosas panquecas e sabe jogar hóquei! Ela é tão radical que curte música techno.

Avó Kelley

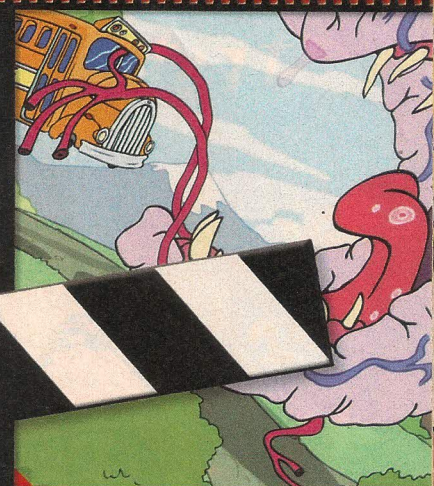
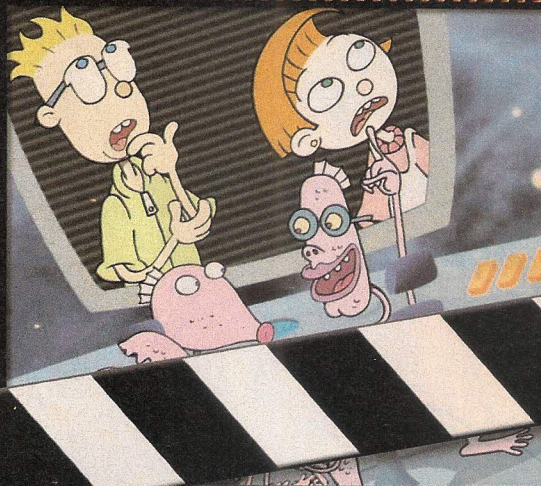
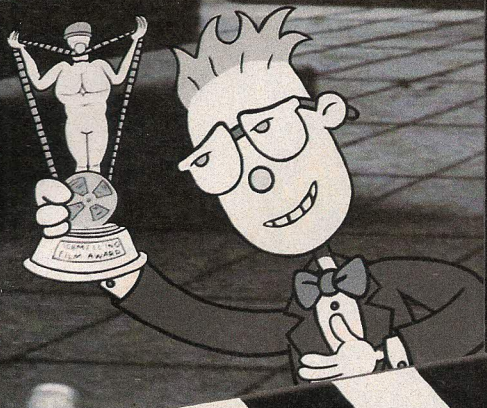
A mãe do Sr. Kelley é uma velhinha muito forte. Ela é escocesa e sempre dá bons conselhos quando Ian precisa, incluindo dicas de pegadinhas para enganar os irmãos.

Tyrone Washington

Faz tudo junto com Ian. Os dois curtem as mesmas coisas, desde bandas até piadas! E é ele quem agüenta o amigo "cineasta", até mesmo quando ele tem suas idéias mirabolantes.

Korey Kelley

É o outro irmão de Ian. Ele acha que já é adolescente e não quer mais participar de invenções cinematográficas .

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

TESTE

Descubra se você está por dentro das últimas novidades da TV e do cinema:

1 O Avatar é:
- A Dobrador das Águas.
- B O mestre dos quatro elementos: água, terra, fogo e ar.

2 Quem é o adversário de Action Man?
- A Dr. X, um especialista em genética.
- B X-Man, um monstro com garras.

3 Em O Cálice de Fogo, Harry Potter encara:
- A Você-sabe-quem e o Torneio Tribruxo.
- B Os dementadores e o Prof. Snape.

4 Como Charlie encontra o cupom dourado no filme A Fantástica Fábrica de Chocolate?
- A Na barra que ele ganha de aniversário.
- B Num chocolate que compra com dinheiro que achou na rua.

5 O Quarteto Fantástico é formado por:
- A Sr. Fantástico, Mulher Invisível, Coisa e Tocha Humana.
- B Sr. Fantástico, Mulher Elástica, Gelado e Coisa.

6 Ami e Yumi são:
- A Apenas personagens.
- B Cantoras reais que viraram personagens.

7 O filme A Marcha dos Pingüins mostra:
- A Bichos reais.
- B Animais criados em computador.

8 Os melhores amigos de Chicken Little são:
- A A Raposa Rosa, os alienígenas e a Gansa Pança.
- B Hebe Marreca, Raspa do Tacho e Peixe Fora d`Água.

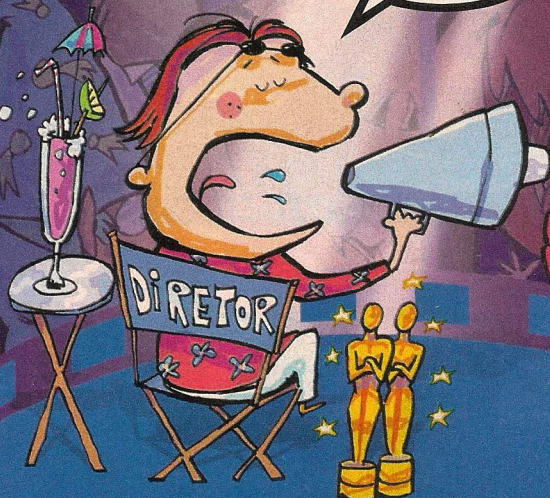
9 Quem é Valiant?
- A Um falcão que rouba mensagens secretas.
- B Um pombo-correio pequeno e valente.

10 Os astros de Madagascar vivem:
- A No zoológico.
- B Numa floresta.

RESULTADO

ATÉ 4 RESPOSTAS CERTAS:
Parece que você não é muito fã de TV e de cinema. Sem problemas, há muitas outras coisas legais para fazer. Mas se quiser saber mais, dê uma olhada nas matérias da RECREIO e na internet.

DE 5 A 10 RESPOSTAS CERTAS:
Você está por dentro dos desenhos e filmes novos. Aproveite todas essas novidades, mas fique esperto para não ficar grudado nas telas e deixar de lado outras formas de diversão.

RESPOSTAS: 1 B; 2 A; 3 A; 4 B; 5 A; 6 B; 7 A; 8 B; 9 B e 10 A.

QUAL O SEU PAPEL?

Descubra em que função você se sairia bem no cinema.

1 Se você fosse acampar e descobrisse que estava em território de canibais, qual seria sua reação?

- Faria uma máscara fantasmagórica para assustá-los.
- Tentaria se comunicar com eles.
- Não teria medo de encará-los.

2 Em uma partida de futebol, você:

- Adora fazer firulas e se exibir com a bola.
- Entra em ação nos momentos decisivos.
- Gosta de organizar jogadas.

3 Na hora do intervalo na escola, você:

- Aproveita para correr e brincar bastante.
- Lidera muitas brincadeiras e até algumas brigas.
- Fica na sua, com seu videogame.

4 Ao brincar com um jogo novo, você:

- Explica as regras até todos entenderem.
- Segue as instruções e depois inventa outros jeitos de jogar.
- Espera o pessoal jogar e observa até entender as regras.

5 Qual personagem da TV tem mais a ver com você:

- A Dee Dee, que rouba a cena quando aparece.
- Um gênio da tecnologia, como o Jimmy Neutron.
- O Número 1, líder da Turma do Bairro.

6 Geralmente, quando seus amigos se reúnem para brincar, você:

- Decide o que a turma vai fazer.
- Faz piadinhas com todos.
- Sugere corridas e jogos radicais.

Texto CLÁUDIO FRAGATA
Design ROGÉRIO MAROJA
Ilustrações CRIS EICH & JEAN CLAUDE

7 Seus filmes favoritos são:
- ● Emocionantes.
- ■ Cheios de aventura.
- ✖ Com muitos efeitos especiais.

8 Numa festa de Halloween, você:
- ● Usa uma fantasia bem legal.
- ✖ Fica ligado nos enfeites monstruosos.
- ■ Acaba ajudando o dono da casa.

9 Quando está lendo um livro, você:
- ▼ Pensa em finais diferentes.
- ● Entra na pele dos personagens.
- ✖ Imagina o visual de monstros e aliens.

10 Qual sua reação ao saber de uma fofoca a seu respeito?
- ▼ Vai tirar satisfações.
- ● Age como se nada tivesse acontecido.
- ■ Espera a hora certa de falar no assunto.

11 Em que aula você mais gostaria de de se inscrever?
- ■ Esportes radicais.
- ● Canto e dança.
- ✖ Informática.

12 Na sala de aula, você é o tipo de aluno que:
- ▼ Faz de tudo para ser representante de classe.
- ● Adora ir lá na frente.
- ✖ Curte mais as aulas no computador.

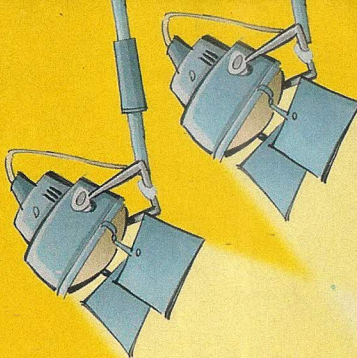
RESULTADO

SE MARCOU MAIS ▼
Você tem boas idéias e iniciativa, qualidades importantes para um diretor de cinema. Sua capacidade de liderança o ajudaria a organizar tudo, dirigir os atores e orientar a equipe.

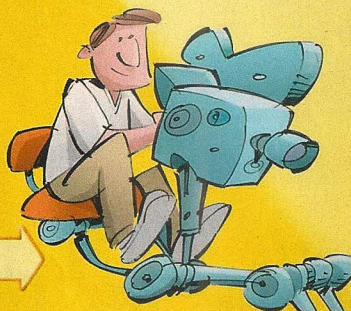
SE MARCOU MAIS ●
Você foi feito para o palco! Provavelmente seria um ótimo ator, pois controla suas emoções e gosta de representar. Não é inibido, gosta de mostrar seu ponto de vista e adora ser o centro das atenções.

SE MARCOU MAIS ✖
Criativo e ligado em tecnologia, você repara em detalhes. Poderia criar efeitos especiais para filmes de aventura. Já pensou que legal inventar monstros, naves, cenários e personagens humanos em 3-D?

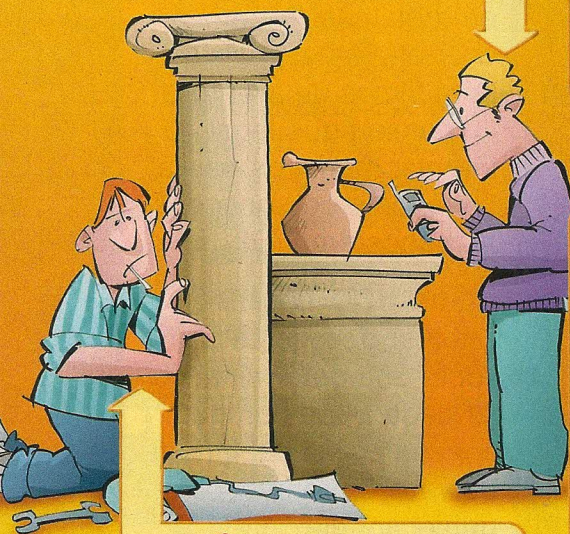
SE MARCOU MAIS ■
Encarar desafios é com você! Sua determinação, somada à sua coragem e à sua agilidade, fariam de você um ótimo dublê, aquele profissional que participa de cenas arriscadas. Você nem se importaria em não ser famoso, pois só quer saber de adrenalina.

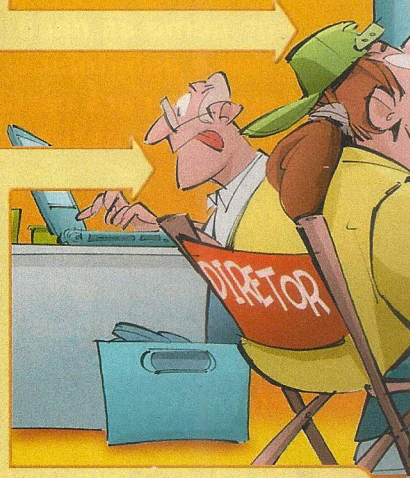
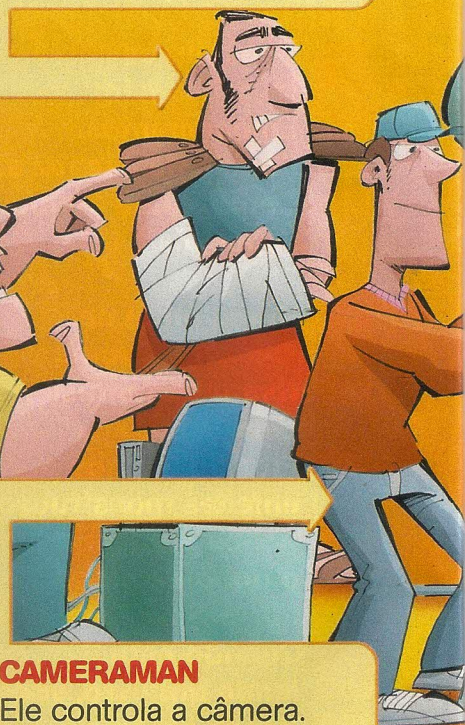
Texto CLAUDIO FRAGATA
Ilustrações MAURO SOUZA
Design ROGÉRIO MAROJA

LUZ, C

Descubra como trabalham os profissionais que fazem os filmes.

GRUA
É um tipo de guindaste com um assento. Serve para levantar a câmera e o operador em tomadas aéreas, onde a cena é vista de cima.

DUBLÊ
Substituem os astros em cenas perigosas ou quando têm de fazer algo que não sabem, como saltar de pára-quedas ou tocar piano. Se o dublê não for parecido com o ator, as cenas são filmadas de longe.

DIRETOR DE ARTE
É responsável pelo visual e cores de tudo o que entra em cena. Cuida para que um soldado de Roma antiga não apareça com um celular na mão, por exemplo.

DIRETOR
Orienta o trabalho da equipe, decide como será cada cena, roupas, cenários e iluminação, define o movimento da câmera e explica aos atores como interpretar suas falas.

CENÓGRAFO
Constrói os cenários, escolhe objetos que vão aparecer na cena e também ajuda a escolher os lugares onde serão rodadas as imagens.

ROTEIRISTA
Cria a história e escreve os diálogos. Às vezes, durante as filmagens, ele muda partes de uma cena para que a história fique mais legal.

CAMERAMAN
Ele controla a câmera. Às vezes quem faz isso é o diretor de fotografia, que, junto com o diretor, escolhe os ângulos e luzes.

ÂMERA, AÇÃO!

CONTINUÍSTA
É o responsável pela continuidade das cenas. Seguindo o roteiro, ele garante que , mesmo que cada parte seja gravada num dia, tudo se encaixe no final. Ele segura uma espécie de lousa chamada **claquete**, onde há informações sobre a cena que será filmada. A placa orienta a montagem do filme. Em geral, quando o continuísta bate a claquete e diz *Ação!*, a gravação começa.

MICROFONISTA
Ele grava as falas dos atores e acompanha seus movimentos, sem deixar que o aparelho apareça no filme.

ATORES E ATRIZES
São eles que interpretam os personagens, ou seja, que contam a história. Os principais ficam com os papéis de destaque. Os outros, que têm papéis menos importantes, são os coadjuvantes.

CONSULTORIA: ANNA MUYLAERT (diretora e roteirista de cinema e televisão).

MAQUINISTA
Cuida de equipamentos usados para mover a câmera, como a grua e o carrinho, que corre sobre trilhos e permite acompanhar os atores.

FIGURINISTA
Planeja as roupas dos atores. Num filme de época, por exemplo, tem de saber o tipo de roupa que as pessoas usavam para criar os figurinos.

MAQUIADOR
Faz a maquiagem de todo o elenco, inclusive para envelhecer ou transformar as pessoas, e fica no set para fazer retoques se necessário.

Design ROGÉRIO MAROJA

SEGREDOS

Quando a gente vai ao cinema, se diverte com o filme, vibr
Confira algumas curiosidades obre o mun

BRUXARIAS NA TELA

A equipe de **Harry Potter e o Cálice de Fogo** trabalhou duro. Daniel Radcliffe, por exemplo, ficou pendurado de cabeça para baixo e gravou mais de 40 horas embaixo d`água. O incrível é que, para ele, o mais difícil foi fazer a cena do baile, pois não leva jeito para a dança. A equipe de cenografia também se empenhou muito para reproduzir os locais do Torneio Tribruxo. O labirinto, por exemplo, tinha paredes imensas que se moviam, com um efeito assustador, como no livro.

ANIMAÇÃO INCRÍVEL

Um dos maiores desafios para animadores é criar personagens humanos, pois não é fácil reproduzir movimentos com realismo. A equipe de **Os Incríveis** decidiu fazer um esqueleto para cada personagem. Estudando movimentos humanos, eles reproduziram a movimentação dos músculos e da pele. O mais difícil foi fazer isso com Helena Pêra, que, além de se mover como uma mulher comum, também tinha de se esticar, se dobrar e pular. Afinal, ela é elástica!

AVENTURA DIGITAL

A história de **Nárnia** mistura humanos, bichos e seres mitológicos, como faunos e minotauros. Para criar esse mundo mágico, foi preciso reunir atores, bichos e efeitos especiais. Numa das cenas mais marcantes, todos aparecem juntos. Para conseguir esse efeito, primeiro, tudo foi filmado em um cenário real, com atores fantasiados. Depois, a equipe desenhou seres, multiplicou imagens e por fim, cada ser ganhou um tipo de movimento, como no mundo de verdade.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO/ ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

DOS BASTIDORES

a com a história, mas não tem idéia de como tudo foi feito.
do do cinema que não aparecem nas telas.

QUE CARA É ESSA?

O primeiro **King Kong** foi rodado em 1933, com um boneco meio desajeitado. Agora, o novo Kong foi totalmente criado por computadores, mas tem expressões faciais perfeitas, criadas a partir do rosto do ator Andy Serkis. Mais de 130 sensores captaram os movimentos que foram adaptados para o macaco. O ator se preparou para a missão observando gorilas na África e até fez amizade com uma gorila no zoológico de Londres, que costumava visitar todos os dias.

GATO FAMOSO

Uma equipe trabalhou cerca de três anos em **Shrek 2** . Alguns astros, como Shrek e Fiona, foram desenhados em várias posições, viraram maquetes e só então foram animados. Já o Gato de Botas, no início, foi inspirado em Warren, o gato cinzento do diretor Andrew Adamson. Aos poucos, o personagem mudou de cor e ficou alaranjado. Aí, acabou ficando muito parecido com Joshua, o outro gato do diretor, que roubou o papel.

MUITO LIGEIRO

O Galinho Chicken Little foi a primeira animação totalmente digital dos estúdios Disney. Os criadores usaram programas avançados para que os personagens tivessem movimentos perfeitos, que combinassem com sua personalidade. Só Chicken Little ganhou 700 músculos pelo corpo e 76 mil penas. Repare como ele é leve e ágil quando entra em ação. Já o porquinho Raspa do Tacho anda na pontinha dos pés e é meio desajeitado.

Tem alguém de olho no seu Tang.
E pelo tamanho do olho a sede é grande.
TANG
Mãe sempre sabe

Prepare uma receita diferente e surpreenda a turma na hora do lanche.

SUSHI DOCE

Você vai precisar de:

- 1/4 de xícara de **manteiga**
- 2 xícaras de **marshmallow** cortado em pedacinhos
- 3 xícaras de **flocos** de **arroz caramelizados**
- **balas** de **goma**
- tiras de **goiabada** ou de doce de **damasco**

1 Leve a manteiga ao ao microondas por 1 minuto na potência alta. Misture o marshmallow. Leve ao forno por 45 segundos. Peça a um adulto para mexer e deixe no forno por mais 45 segundos.

2 Esmigalhe os flocos, junte-os à mistura e leve ao forno por 30 segundos. Peça ao seu ajudante para mexer e deixar por mais 30 segundos.

3 Unte uma tábua com manteiga e peça a um adulto que despeje a massa na tábua. Passe manteiga nas costas de uma colher de sopa e use-a para espalhe a mistura na tábua até obter um retângulo.

4 Com cuidado, pois a massa fica quente, faça uma fileira de balas de goma em um dos lados compridos do retângulo e enrole-o como um rocambole. Aperte com as mãos e deixe esfriar. Corte em fatias com uma faca sem ponta e envolva cada uma com tiras de goiabada ou de folhas de doce de damasco.

RECEITA MILENAR

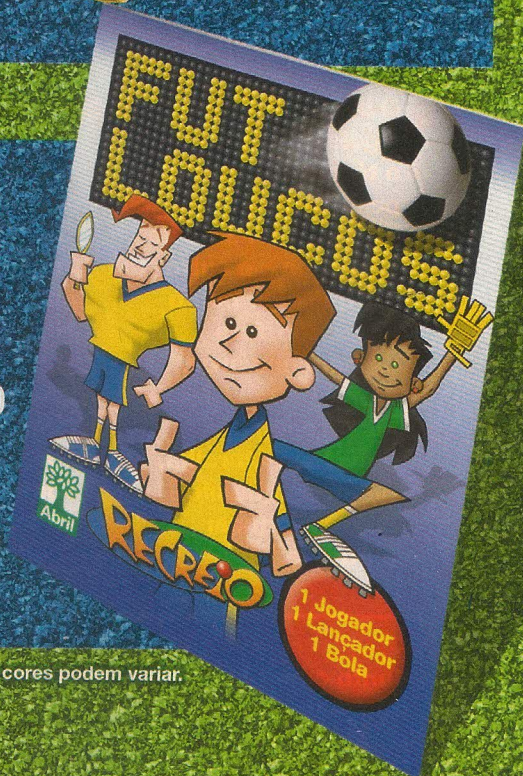
Um dos pratos japoneses mais famosos é o sushi, que é um bolinho feitos à base de arroz, vegetais e peixe. A receita surgiu em Tóquio, no século 18, e foi inspirada numa tradição chinesa. Há mais de 2 mil anos, os chineses tinham um jeito de conservar os peixes: eles limpavam, salgavam e embrulhavam em uma massa de arroz cozido. Meses depois, o arroz fermentava, ficava ácido e era jogado fora, mas o peixe continuava bom. Um chefe de cozinha japonês juntou o peixe e o arroz em bolinhos, para servir um prato rápido e barato, e assim inventou o sushi de peixe. Se tiver uma chance, prove e descubra porque essa idéia foi genial.

ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

DICAS

• Deixe a goiabada na geladeira por uma hora para que fique mais fácil cortá-la.
• Os flocos de arroz são vendidos em barras nos supermercados.
• O doce de damasco é um produto árabe, que vem no formato de uma folha dobrada.

FOTO: LEO FELTRAN

AD AG
O JOGO CONTINUA SEMANA QUE VEM!
EDITORA Abril
NA PRÓXIMA EDIÇÃO VOCÊ VAI GANHAR
BOB TORPEDO
Ele curte festas, fazer amigos e praticar esportes. Veloz e bom nos lançamentos, Bob tem um chute que é um foguete.
FUT LOUCOS
Abril
RECREIO
1 Jogador 1 Lançador 1 Bola
E MAIS...
• Um dos 6 tipos de lançadores para criar jogadas de efeito
• Uma bola
As imagens são meramente ilustrativas. As cores podem variar.
Patrocínio:
MINI SCHIN refrigerantes
FUT LOUCOS
RECREIO
www.futloucos.com.br
Toda quinta, nas bancas

Chegou Bia Pimenta, o mais novo talento do time dos FutLoucos.

ELA É BOA DE BOLA!

Bia Pimenta sempre entra em campo no maior pique. Para testar a habilidade dela, é só encaixá-la no lançador e jogar. Lembre-se de que cada personagem tem um tipo de chute. Combinando os chutes com lançadores e cada uma das duas bolas, você consegue efeitos diferentes. Confira algumas dicas e convide a turma para brincar.

1. Montem a trave. Formem duplas e sorteiem quem vai escolher sua dupla de FutLoucos. Um participante assume o comando do goleiro Nico e de Muralha. O outro fica com os outros dois jogadores.
2. O defensor coloca o goleiro. Depois o técnico de ataque posiciona um jogador na marca de escanteio e o outro em qualquer ponto do campo, fora da pequena área.
3. O outro jogador posiciona Muralha, de modo que ele possa bloquear o ataque.
4. O atacante bate o escanteio e pode lançar a bola para o gol ou passá-la para o companheiro de equipe. Nesse caso, poderá fazer outro lançamento, mirando no gol.
5. Depois troquem de posição e confiram quem vence após 5 tentativas de cada um.

Veja as fichas da turma no site da

BIA PIMENTA

PERSONALIDADE
Não pára quieta, adora viajar e contar piadas. Quando não está jogando, gosta de andar de skate.

PONTOS FORTES
Aproveita as oportunidades e surpreende os adversários com toques habilidosos.

PONTOS FRACOS
Não é muito veloz.

TIPO DE CHUTE
Destro, para cima e para a direita.

LANÇADORES

Junto com Bia Pimenta você ganhou uma bola e um dos lançadores sortidos que acompanham os FUTLOUCOS. Cada lançador produz um efeito diferente na jogada. Para testar, experimente trocar com seus amigos.

NÃO SE ESQUEÇA

Na edição 305 a RECREIO trouxe a trave, a bola, um goleiro, um jogador, um lançador e um pôster. Na edição 307, além de um jogador, os leitores ganharam um lançador potente e uma bola especial. Edições anteriores podem ser encomendadas diretamente com o jornaleiro.

Será que você conhece os diferentes jeitos de dizer a mesma coisa no Brasil? Confira.

QUE LÍNGUA É ESSA?

1 Você enfeitaria sua festa de Halloween com um jerimum?
- A Não, pois cebolas não combinam com essa festa.
- B Sim, pois esse é um outro nome da abóbora.

2 No Rio Grande do Sul, quem planta bergamotas vai colher:
- A Tangerinas.
- B Begônias.

3 Quem compra macaxeira no Pará, leva para casa:
- A Mandiocas.
- B Um instrumento musical.

4 Quando um gaúcho diz que está atucanado, ele está:
- A Muito ocupado.
- B Distraído.

5 Se chamarem seu irmão de piá no Paraná, você:
- A Fica zangado, pois ele não é baixinho.
- B Acha normal, pois é assim que se diz menino por lá.

6 Onde você procuraria um fiteiro em Recife?
- A No pomar, pois é um tipo de árvore.
- B No centro da cidade, pois esse é o nome que se dá aos vendedores de rua.

7 Em São Paulo, quando alguém diz que está perto de um farol, quer dizer que está:
- A Próximo de um sinalizador para navios.
- B Perto de um semáforo.

8 No Pará, é melhor ficar longe dos carapanãs, porque:
- A São mosquitos.
- B São pessoas chatas.

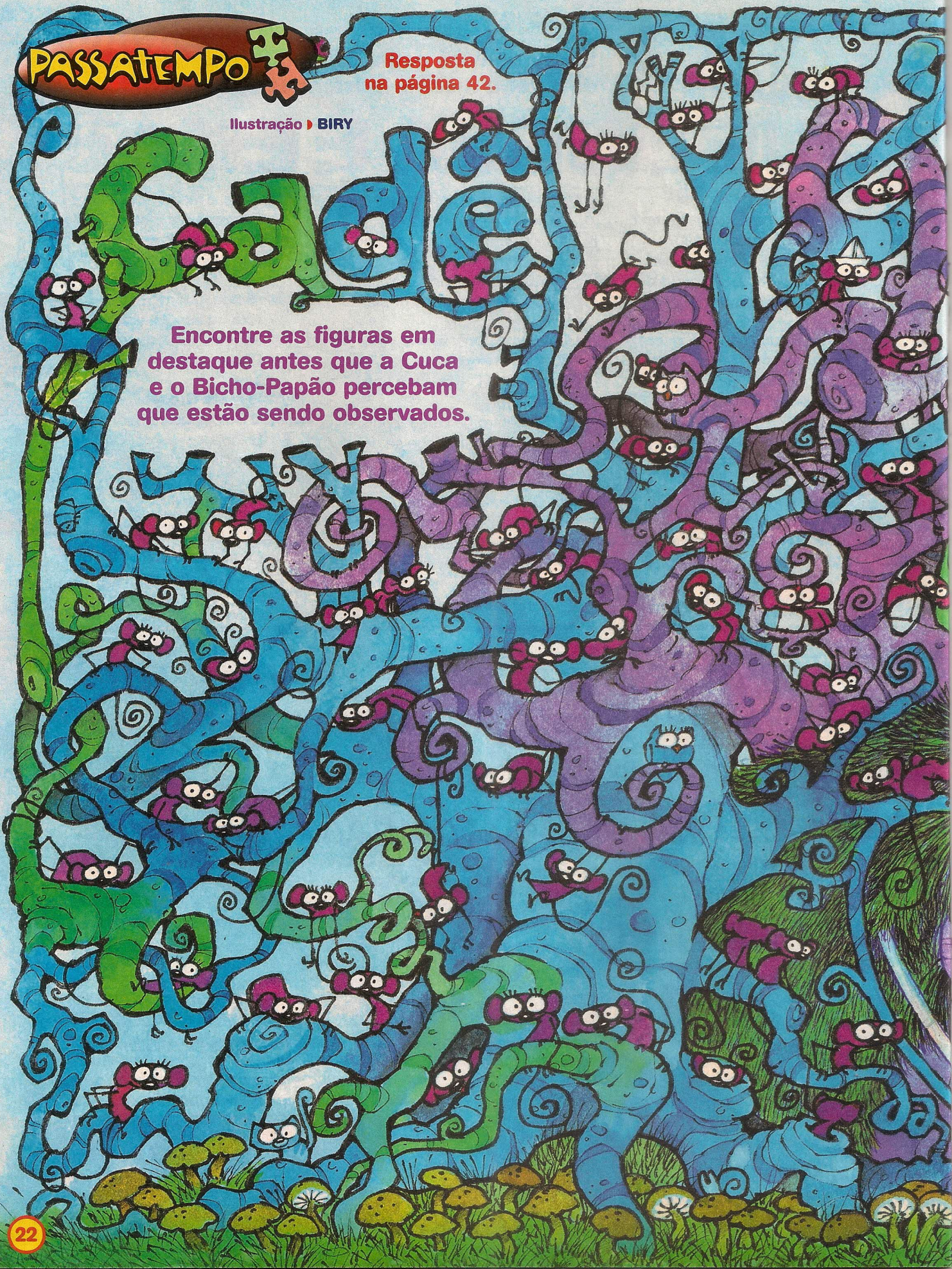
9 Na Bahia, quem queixa na escola, está:
- A Paquerando alguém.
- B Reclamando.

10 No Mato Grosso do Sul, galhetas são:
- A Biscoitos.
- B Canetas.

Será que o encontro é aqui mesmo?

ILUSTRAÇÃO CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Respostas certas:
1B; 2A; 3A; 4A; 5B; 6B; 7B; 8A; 9B e 10A.

PASSATEMPO
Resposta
na página 42.
Ilustração ▸ BIRY
Cadê
Encontre as figuras em
destaque antes que a Cuca
e o Bicho-Papão percebam
que estão sendo observados.

Texto ▸ NOÊMIA LOPES
Design ▸ ELISABETE NAGAHAMA

BAILARIN

Saiba tudo sobre o hipopótamo, um mamífero comilão que adora brincar na água.

Em um dia de calor, nada melhor do que brincar na piscina, certo? Parece que o hipopótamo também pensa assim, pois passa a maior parte do dia em rios e lagos onde fica livre do calor e do sol forte. Ele não é um grande nadador, mas tem membranas entre os dedos que facilitam os movimentos. Move-se com mais facilidade na água do que na terra.

Esse animal vive em grupos, que podem ter até 30 hipopótamos. Eles saem à noite e ficam horas devorando ervas macias, que crescem perto dos rios. Depois, voltam para a água antes de amanhecer. Cada um come cerca de 40 quilos de vegetais por dia. Quando acaba a comida ao redor, o grupo faz longas viagens em busca de mais água e alimento.

O maior macho é o líder da turma, que tem fêmeas, filhotes e jovens machos. Se outro hipopótamo entra na área interessado em uma fêmea, o líder mostra toda sua força e ataca, usando os dentões como arma. O vencedor escolhe suas namoradas.

Cerca de oito meses após o acasalamento, as fêmeas se afastam do grupo e vão ter seus filhotes. Cada uma dá a luz a um bebê. Alguns nascem na água e sobem rapidamente à superfície para respirar. Ainda nos primeiros minutos de vida, eles afundam e mamam debaixo d'água.

Com um mês, o filhote já começa a comer grama, mas continua perto da mãe por mais ou menos um ano. Ela dá proteção e o ensina a comer, se defender e viajar, além de ser um ótimo ponto de apoio para suas brincadeiras na água.

Quando o hipopótamo mergulha, suas orelhas e narinas se fecham e ele pode permanecer no fundo por até 5 minutos.

FOTO: TOM BRAKEFIELD /CORBIS/STOCK PHOTOS

Você sabia que...

- Hipopótamo vem do grego e quer dizer *cavalo do rio*? Mas ele não é parente do cavalo, e sim do porco.
- O cocô dos hipopótamos serve de alimento para alguns tipos de peixes?
- Existe um bicho conhecido como hipopótamo pigmeu? Ele tem 1 metro de altura e 1,5 metro de comprimento? É uma espécie que vive solitária em certas regiões da África e não nada bem.

Detesto quando me chamam de baixinho!

FOTO: JOE MCDONALD /CORBIS/STOCK PHOTOS

O AQUÁTICO

Consultoria: ROGÉRIO RIBAS LANGE (diretor do Hospital Veterinário da UFPR) e MARTA FABIÁN (zoóloga do Instituto de Biociências da UFRG).

As **orelhas** são pequenas, mas a audição é poderosa.

Os **olhos**, orelhas e narinas ficam no topo da cabeça e ele pode ouvir, ver e respirar sem sair da água.

A grossa camada de gordura do corpo ajuda a regular e a manter a temperatura.

Pelo **olfato** bem desenvolvido, eles reconhecem uns aos outros.

A **pele** solta uma substância oleosa e avermelhada que mantém a umidade e protege o bicho do sol.

A **boca** é enorme e pode se abrir mais de um metro.

Os dentes caninos aparecem em machos e fêmeas e não param de crescer nunca. Nos mais velhos, os **dentes** podem ultrapassar os 30 centímetros.

FICHA DO BICHO

Comprimento ▸ 3 metros.
Altura ▸ 1,5 metro.
Peso ▸ até 3,2 toneladas.
Tempo de vida ▸ cerca de 45 anos.
Alimentação ▸ grama.
Onde vive ▸ lagos e pântanos das regiões oeste, central, leste e sul da África.

TCHIBUM!

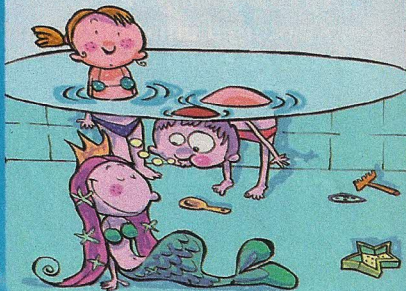
Texto ▸ EDUARDO PERÁCIO
Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN CLAUDE

Brincadeiras para você se divertir com a turma toda na piscina.

CAÇA AO TESOURO

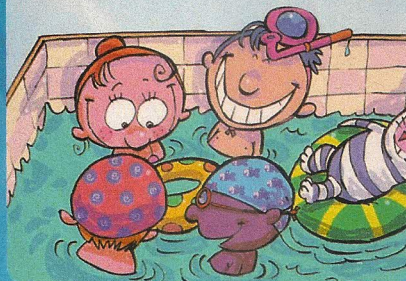
Você vai precisar de:

- peças pequenas de **plástico**
- **cestos plásticos**

- Dividam-se em duplas e peguem um cesto por dupla. Alinhem os cestos em uma borda da piscina e espalhem as peças na água.
- As duplas entram juntas na piscina e tentam pegar peças e pôr em seu balde. Vence quem tiver mais tesouros.

NÃO ME TOQUE!

Você vai precisar de:

- 1 **bóia** pequena

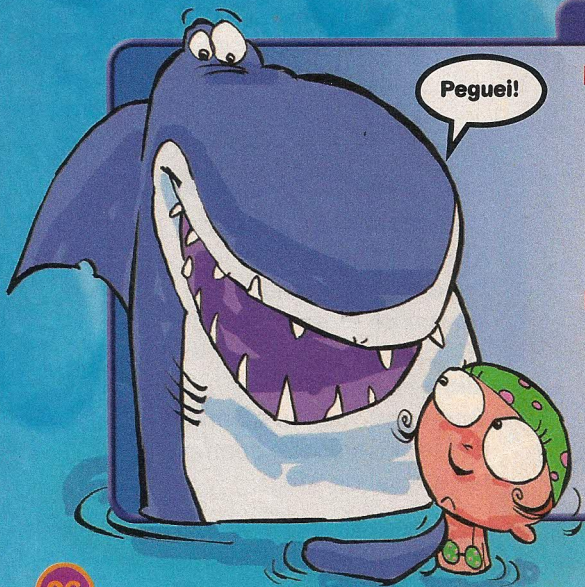
- Façam uma roda dentro da piscina, perto da borda. Dêem as mãos, ficando bem juntos.
- Joguem a bóia no meio e girem, sem soltar as mãos nem se afastar uns dos outros.
- O objetivo é levar a bóia até a outra borda, sem que ela encoste em ninguém. Se encostar, todos voltam ao início.

QUEIMADA

Você vai precisar de:

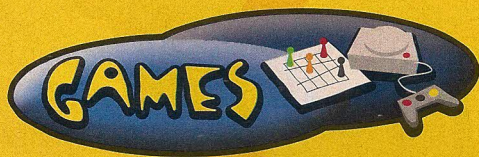
- 1 **bola** macia

- Dividam-se em dois times.
- Cada equipe se posiciona de um lado da piscina. Os jogadores têm de jogar a bola tentando acertar o corpo de alguém da equipe adversária.
- Quem for atingido, sai da piscina. A equipe que sair primeiro, perde o jogo.

OLHA O TUBARÃO!

- Sorteiem quem será o tubarão. Os outros serão peixes e terão de atravessar a piscina. Quem for tocado pelo tubarão fica parado.
- Uma pessoa pode ser libertada se um dos peixes passar por baixo de suas pernas. O último a ser pego é o próximo tubarão.

DICAS ESPERTAS

Brincar na piscina é divertido, mas é importante ter alguns cuidados para que nada atrapalhe a diversão. Confira:

- Junte a turma numa piscina rasa, onde todos consigam tocar o chão com os pés.
- Não entre na piscina logo depois de comer.
- Só comece os jogos se houver um adulto por perto.
- Evite o horário entre 10 e 16 horas, pois o sol é muito forte nesse período.

Texto
DANIEL NIEUWENHUIZEN

Embarque nessa aventura com Mario e Luigi no Nintendo DS.

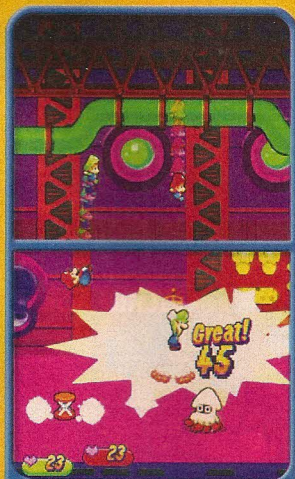
VIAGEM NO TEMPO

Ainda não foi desta vez que Mario e Luigi tiraram férias. No jogo **Mario & Luigi: Partners in Time**, a princesa Peach resolve entrar numa máquina do tempo para descobrir como o reino do Cogumelo era antigamente. E, claro, acaba arranjando muita confusão no caminho.

Os dois bigodudos voltam ao passado para salvar a garota. Chegando lá, descobrem que há um ataque de monstros espaciais e, quase por coincidência, encontram a si mesmos, ainda bebês.

Junto com suas versões infantis, Mario e Luigi entram em ação para atravessar cenários, saltar, martelar o chão, passar por baixo de obstáculos e muito mais. Às vezes, a aventura fica dividida e você controla os bebês e os grandalhões em telas separadas.

Além de se divertir com os incríveis desafios do jogo, você vai morrer de rir quando encontrar Bowser e outros moradores do reino quando ainda eram crianças.

Fique de olho nas duas telas durante as batalhas.

Apertando os botões na hora certa, seu golpe sai mais forte.

Nos buracos coloridos você viaja entre o passado e o presente.

Os ataques em equipe são muito mais eficientes.

Nas tarefas em grupo, cada dupla fica em uma tela.

ATCHIM!!

Prepare um lenço e entenda como funciona o espirro.

Quem está resfriado, é sensível a cheiros fortes ou passa por um lugar com muita poeira, costuma dar uma porção de espirros. Essa reação é um pouco melequenta, mas também é uma defesa importante do nosso organismo.

Sempre que invasores como vírus, bactérias e pó entram no nariz, o nosso corpo se organiza e tenta expulsá-los com um bom espirro. Veja como isso acontece.

1 O ar contém partículas que podem irritar o organismo, como ácaros, bactérias, vírus, poeira e cheiros fortes. Quando elas invadem o nariz, entram em contato com as terminações nervosas que existem por lá.

2 As terminações nervosas avisam ao cérebro que há um intruso. Depois de receber esse recado, o cérebro manda os pulmões e os músculos que participam da respiração prepararem um minifuracão para expulsar os invasores.

3 Seguindo as ordens do cérebro, a respiração fica mais profunda, os pulmões se enchem de ar e os músculos responsáveis pela respiração se contraem. Aí, o ar sai dos pulmões com mais força, e forma uma coluna de ar poderosa.

4 Ao chegar à boca e ao nariz, o furacão de ar encontra as gotas de saliva e de secreção do nariz. Tudo isso se junta e a partir dessa mistura surge o espirro, um jato que pode alcançar a velocidade de até 160 quilômetros por hora!

5 Depois do atchim, a filtragem de ar no nariz e a respiração melhoram, pois esse sopro forte manda as impurezas embora.

Texto ▸ NOÊMIA LOPES
Ilustrações ▸ ROGÉRIO DOKI

Você sabia que...

- Com o espirro, os músculos do rosto se contraem e a gente fecha os olhos?
- É importante colocar a mão na frente do rosto ao espirrar, para formar uma barreira e evitar que gotas de saliva e bactérias atinjam outras pessoas?

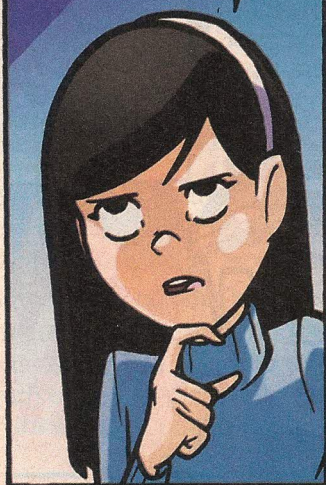
CONSULTORIA: DR. LEONARDO HADDAD (professor da Faculdade de Medicina do ABC).

É DIA DAS BRUXAS. FLECHA ESTÁ EMPOLGADO PARA SE DIVERTIR À NOITE. MAS BETO FICOU PRESO NO TRABALHO E NÃO HÁ NINGUÉM PARA LEVÁ-LO.

EI, O QUE ACONTECEU COM VOCÊS? POR QUE ESTÃO COM ESSAS CARAS?
A-ACHO QUE UM F-FANTASMA ROUBOU OS NOSSOS D-DOCES.
É ISSO MESMO...
AAAHHH! E ELES ERAM MEDONHOS!

UÉ?! OS FANTASMAS PEGARAM SEUS DOCES?
ISSO MESMO! E D-DEPOIS E-ELES FLUTUARAM E SE ESCONDERAM NO PARQUE.
E FAZIAM BARULHOS ESTRANHOS!

HUM... ALGUMA COISA ESTÁ ERRADA AQUI.

VENHA, FLECHA. VAMOS DESCOBRIR O QUE ESTÁ ACONTECENDO.

EU SOU MUITO RÁPIDO E PEGARIA UM FANTASMA FÁCIL, FÁCIL.
FANTASMAS NÃO EXISTEM, BOBO. HÁ OUTRA COISA POR AQUI...

PSIU! DÁ PRA FALAR BAIXO?
OLHA SÓ ISSO AQUI, FECHA!
HE! HE!

HUMM... HUMM... ISSO É QUE É TIRAR DOCE DE CRIANÇA!
E ESSES SKATES FIZERAM PARECER QUE A GENTE ESTAVA FLUTUANDO DE VERDADE!
TCHAP!
CLÉNC!
VIU SÓ? FOI EXATAMENTE COMO EU PENSEI!
ESSES FANTASMAS NÃO PASSAM DE UMA DUPLA DE LADRÕES.
DEIXA COMIGO! TENHO UMA IDÉIA...
ME EMPRESTE SUA ROUPA E PRESTE ATENÇÃO...
INSTANTES DEPOIS, O PLANO DE VIOLETA ENTRA EM AÇÃO...
SOCORRO! SOCORRO!
HÃ?
O QUÊ...?
TEM UM MONSTRO ATRÁS DE MIM! AHHH!
VEJA ISSO! PARECE QUE ALGUÉM COPIOU NOSSA IDÉIA.
É... É MELHOR TIRARMOS ELES DO NOSSO TERRITÓRIO!

AAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHH!!!

PUXA, VIOLETA! EU DIRIA QUE ISSO FOI MUITO DOCE!

AAAHHHHHH! SOCORRO!

AQUELES FANTASMAS NÃO ATRAPALHARÃO MAIS VOCÊS.

OBA! NOSSOS DOCES!

QUE DEMAIS!

É, A MINHA IRMÃ PODE SER BEM LEGAL... ÀS VEZES.

FIM

Disney

o galinho chicken little

QUE SORTE!

O NOVO DIRETOR DO JORNAL DA ESCOLA É O... CHICKEN LITTLE!

HÃ?

É MELHOR MUDAR O NOME DO JORNAL, LITTLE! QUE TAL... TRIBUNA DOS PERDEDORES?

COM A AJUDA DO MEU CONSELHO EDITORIAL, VOU FAZER UM JORNAL MUITO BACANA!
ISSO!

QUAL É A PAUTA, HEBE?
VOCÊ NÃO VAI GOSTAR, LITTLE!

A GENTE TEM QUE ENTREVISTAR A ROSA!
QUÊÊÊ?

ELA TÁ CONCORRENDO À VAGA DE MONITORA DA CLASSE!
AHH, CERTO!

VOU CUMPRIR MEU DEVER JORNALÍSTICO!

JÁ POSSO OUVIR ELA RINDO DA MINHA CARA!
FOXY

LEMBRA DA SCARLETT GANSA?
QUÊ?

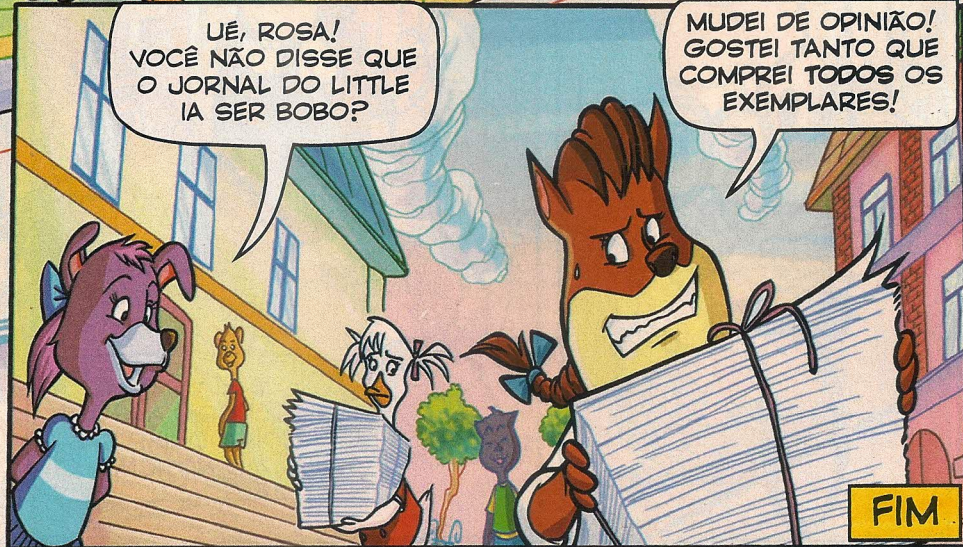
EU ADORAVA BRINCAR COM AQUELA BONECA QUANDO ERA PEQUENA!
INTERESSANTE...
PUXA!

MUITO BOM!

NO DIA SEGUINTE...
PUF!
E AÍ, LITTLE, DESCOBRIU ALGUMA COISA QUE PODE DAR NOTÍCIA?

ACHO QUE SIM! DÁ UMA LIDA!
≡GULP!≡
OOOH!
JORNAL DA ESCOLA
Candidata a monitora ainda brinca de boneca!
UÉ, ROSA! VOCÊ NÃO DISSE QUE O JORNAL DO LITTLE IA SER BOBO?
MUDEI DE OPINIÃO! GOSTEI TANTO QUE COMPREI TODOS OS EXEMPLARES!
FIM

ENIGMA

Ilustração SANDER

Descubra o nome dos jogadores de basquete intergalático.

A B C D E F

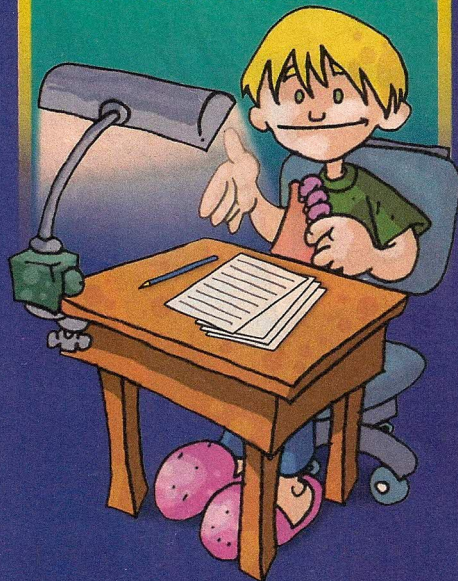
Resposta na página 42.

- A cor verde aparece em Jazak e Zaduk.
- Shak e Kevin têm números iguais.
- O número de Dadik é maior que o de Jordax.
- Kevin, Zaduk e Dadik são do mesmo time.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

O que dá a mistura de minhoca e borboleta?
Se voar é borbonhoca. Se rastejar é minholeta.
Ana Senna Lingabue, 9 anos
São Bernardo do Campo – SP

Por que a ostra tirou férias?
Porque estava cansada de OSTRAbalhar.
Felipe Linhares, 10 anos
Florianópolis – SC

Por que a zebra tem listras?
Porque passou protetor solar atrás das grades do portão.
Erika Capeleto, 11 anos
Natal – RN

O que a sobrancelha disse para o olho?
Eu sou mais alta que você!
Cristina Uqueda
Manaus – AM

Quando trabalho, fico com o capacete nos pés. Quando descanso, fico com o capacete na cabeça. Quem sou eu?
A caneta.
Gabriel Cardoso, 9 anos
Por e-mail

O que desce quando a chuva pára?
O guarda-chuva.
Cíntia Lajner
Jundiaí – SP

Qual é a porca que não vive no chiqueiro?
A porca do parafuso.
Victor Bassani Pegorim
Por e-mail

Como é que se faz para correr na velocidade de um carro de corrida?
Entrando nele.
Marco Benain Ravelli
Brasília – DF

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte), Daniel Niewenhuizen e Lídia Gurgel Neves (texto) e Dóris Fleury (revisão)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiária: Fabiane Zambon

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 382-2139 e-mail: jairo_galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel. (51) 3328-1271, e-mail: multimeiosrepco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel. (71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

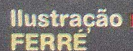
RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 308, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

FIPP
Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, Marcio Ogliara, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO
CENA MALUCA
Encontre dez coisas estranhas nesta cena.
Resposta na página 42.
Avenida Recreio
Rua Biruta
Ilustração FERRÉ

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O passatempo preferido do Rafael Duarte Beltran é ler a RECREIO.
URUGUAIANA – RS

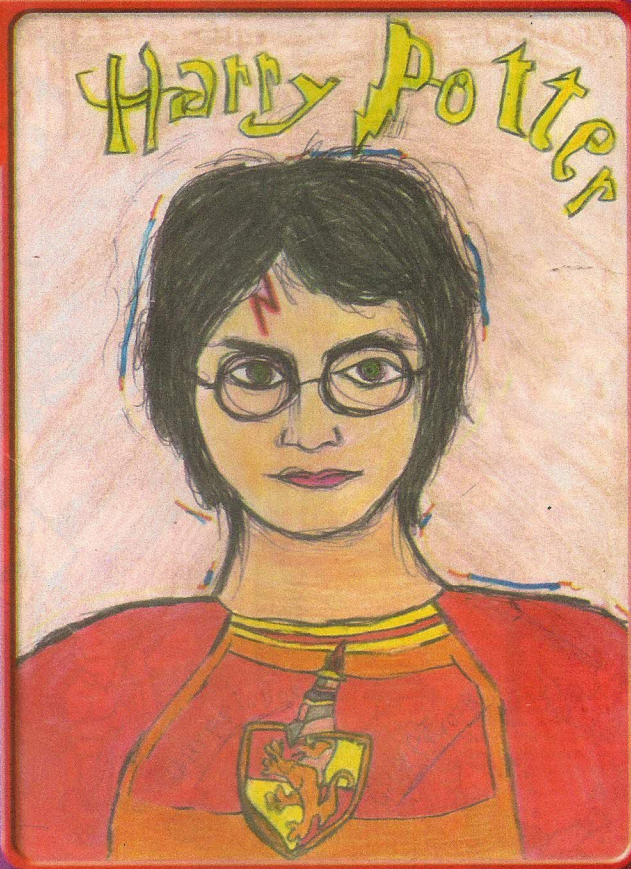
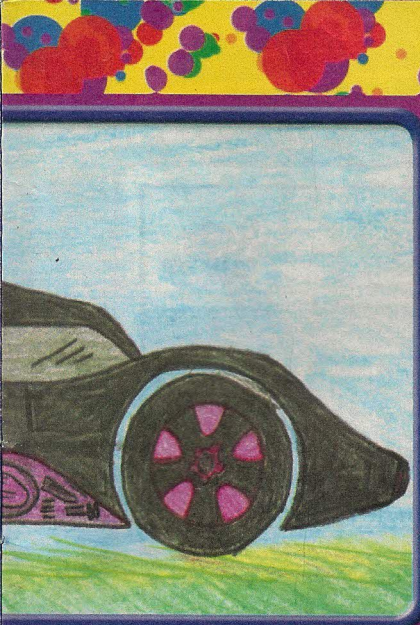
O Hecthor Murilo Ribeiro desenhou este batmóvel com sua prima Polyanna.
VITÓRIA – ES

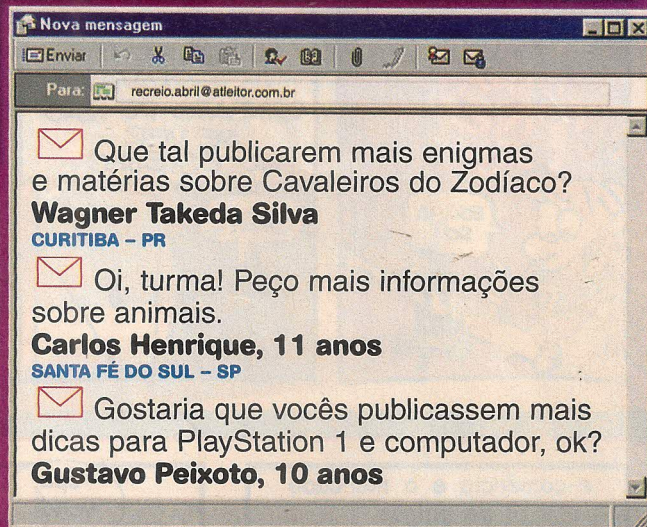
E aí, galera?! Sou superfã da RECREIO! Curto demais todas as reportagens que vocês publicam, todos os passatempos e também os desenhos que os leitores mandam.
IGOR MACHADO
TUBARÃO – SC

Gostaria que vocês falassem sobre a profissão de estilista.
GABRIELA M. SOUZA
SÃO PAULO – SP

Sugiro que coloquem a seção *Era Uma Vez* em todas as edições.
DAVI OLIVEIRA SANTOS
SERROLÂNDIA – BA

O Lucas M. de Lima, de 11 anos, curte ler sobre Harry Potter.
MAIRIPORÃ – SP

Quem desenhou o Yu-Gi foi o Lucas M. Catela.
RIO DE JANEIRO – RJ

O Mário Lucas Malheiros Cirino diz que adora colecionar a RECREIO.
FORTALEZA – CE

Olá, pessoal! Faço coleção da RECREIO há muito tempo, pois é a minha revista predileta! As seções que eu mais curto são: *Passatempo* e *Piadinhas*.
ANA CAROLINA RANGEL
SALVADOR – BA

A Suélen dos Santos se amarra nos testes e passatempos.
SOROCABA – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

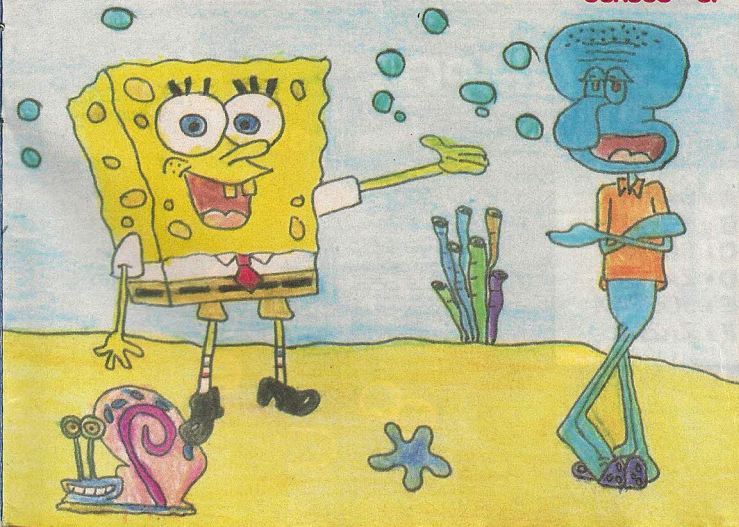
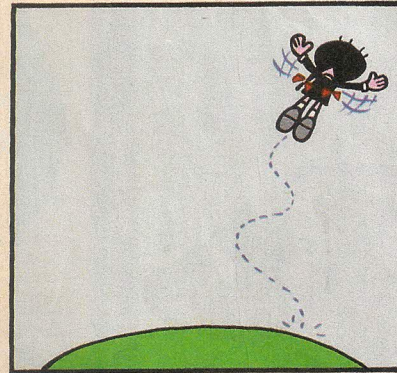
Que tal publicarem mais enigmas e matérias sobre Cavaleiros do Zodíaco?
Wagner Takeda Silva
CURITIBA – PR

Oi, turma! Peço mais informações sobre animais.
Carlos Henrique, 11 anos
SANTA FÉ DO SUL – SP

Gostaria que vocês publicassem mais dicas para PlayStation 1 e computador, ok?
Gustavo Peixoto, 10 anos

Adoro o *Fazendo Arte* e queria ler mais sobre o Harry Potter.
PEDRO HENRIQUE COSTA
CAMPINA GRANDE – PB

O Sergio Junior quer mais matérias sobre os personagens de Madagascar.
DOURADOS – MS

A Natália Correia curte os desenhos do Bob Esponja.
OSASCO – SP

Anabel

© Lancast

por Lancast

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

E-Turma

© Soso

por Soso

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

- A DADIK
- B KEVIN
- C SHAK
- D ZADUK
- E JORDAX
- F ZAZAK

Página 39

Bibi Jump.
O seu tênis anti-impacto para a volta às aulas.
www.bibi.com.br
Bibi
MARCA MUNDIAL